

Шайдуллина Альфия Рафисовна,
студентка инженерно-технологического факультета,
Елабужский институт К(П)ФУ, г. Елабуга
e-mail: feya-sh@yandex.ru

УДК 378.147

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ
ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО НАПРАВЛЕНИЯ
ПОДГОТОВКИ
THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN FORMATION OF
PROFESSIONAL SKILLS OF FUTURE TEACHERS OF ARTISTIC AND
AESTHETIC DIRECTION OF TRAINING**

Аннотация. В статье исследуются проблемы, связанные с вопросами применения игровых технологий в формировании профессиональных навыков студентов художественно-эстетического направления подготовки. Представлен опыт применения игровых технологий в процессе изучения специальных дисциплин.

Ключевые слова: игровые технологии, профессиональные навыки, обучение, деловая игра.

Abstract. The article examines the problems associated with the use of gaming technology issues in the formation of professional skills of students of artistic and aesthetic areas of training. Presents the experience of using games technologies in the study process of special subjects.

Key words: game technologies, professional skills, training, business game.

В настоящее время в современном обществе происходят объективные преобразования, заключающиеся в переходе от авторитарной к демократической системе образования. Одной из главных целей в условиях реформирования всей системы образования современного обучения является формирование личности, которая способна к реализации своих возможностей в профессиональной деятельности. Формирование профессиональных навыков – очень важный этап в становлении личности, который способен в дальнейшем интегрироваться в поликультурную среду общества.

Е.С. Рапацевич считает, что «...профессиональные навыки играют огромную роль в технологическом и дизайн-образовании, которые дают возможность достигать значительных качественных и количественных

результатов труда при меньших затратах времени, умственных и физических сил» [1].

Сложившиеся условия и факторы профессиональной мобильности требуют от современных специалистов умение решать проблемы на основе использования рациональных приемов выполнения рабочих задач-проектов и заданий. По этой причине в учебной деятельности студентов, все чаще используются педагогические технологии, где игровые технологии являются её составной частью [2].

В ходе профессиональной подготовки мастеров производственного обучения на инженерно-технологическом факультете Елабужского института Казанского (Приволжского) федерального университета в цикле дисциплин, отражающих профессионально-педагогическую составляющую профиля «Декоративно-прикладное искусство и дизайн» многими преподавателями используются игровые методики обучения (предметные, ролевые, деловые и имитационные игры). При этом модели занятий (теоретические и практические) создаются благодаря игровым приемам и ситуациям, которые выступают как мотивация к деятельности. В курсе изучения дисциплины «Методика профессионального обучения» рассматриваемые темы на практических (семинарских) занятиях студентам предлагаются заранее. При этом, «работают» они в фокус-группах с постоянным составом. Например, на практическом занятии «Концептуальные положения профессионального обучения молодежи на современном этапе» предлагается освоение материала через методику имитационной игры по принципу интеллектуально-развивающей телепередачи «Кто хочет стать миллионером», ретранслируемую нами в такую игру как «Кто хочет стать ученым». На данном занятии одна из фокус-групп – ведущие-организаторы, остальные три группы – участники, которые тоже готовятся к занятию, изучая теоретический материал по одному из выбранных вопросов: задачи подготовки квалифицированных специалистов для промышленности страны; новое содержание профессионального обучения молодежи; приоритеты подготовки рабочих в изменившихся социально-экономических условиях.

Ведущие заранее разрабатывают весь сценарий деловой игры: общее задание и правила игры; система оценочных показателей по 100 балльной системе оценивания, со шкалой, перевода её в пятибалльную систему; определяют регламент игры для трех групп одновременно; задания с эталонами ответом, сопровождая их визуальными и звуковыми эффектами в презентации; «игровые» документы. По завершению Игры ведущая фокус-группа подводит итоги практического занятия с элементами самооценки, которые затем фиксируются преподавателем в журнале.

Как мы видим технология игровых форм обучения в профессиональном образовании направлена на то, чтобы научить осознавать мотивы своего учения, помогать в разрешении проблемных ситуаций в действительности, другими словами, формировать цели будущей профессиональной деятельности и предвидеть ее скорые результаты. Игровые технологии способствуют выявлению многих качеств, например таких, как умение взаимодействовать с коллективом, дисциплинированность, коммуникативность, многозадачность, энтузиазм, организованность и многие другие. Такая форма взаимодействия педагога и учащихся происходит через реализацию игровой деятельности, но с учетом включения образовательных задач в ее содержание. Игровые модели отражают фрагменты реальной действительности, закладывая начало профессиональной деятельности у студентов в учебном процессе.

Во время прохождения производственной (педагогической) практики [3] в МОУ ДОД «Детская художественная школа №1 имени И.И. Шишкина» Елабужского муниципального района Республики Татарстан на уроках изобразительного искусства при работе с детьми были использованы различные игровые технологии. Например, при изучении приёма коллажирования в работе с обучающимися были использованы элементы интерактивной учебной деятельности «На вкус и цвет». В ходе изучения материала было предложено составить модульную картину «Времена года» в трех фокус-группах (зима, весна, осень). При этом обучающиеся находились в равных условиях: расходный материал – страницы гляцевых журналов, время и место на

выполнение, работа в коллективе; форма презентации. Коллаж «Лето» – индивидуальное задание на дом. В процессе изучения техники, обучающиеся познают приемы и тонкости работы.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности в художественно-эстетическом направлении подготовки служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л.С. Выготский очень тонко заметил, что «...в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя» [4].

Применение игровых ситуаций и упражнений очень важный момент в преподавании, так как они обеспечивают формирование компетенций, конкретных умений и навыков, необходимых на всех этапах и уровнях обучения; обеспечивается рост познавательной активности, благодаря приобретению и усвоению обучающимися большего количества информации, которая основана на примере конкретной действительности, которая моделируется во время игры. Таким образом, в результате использования игровых форм во время обучения студентов реализуется познавательная активность, которая повышает творческий потенциал, совершенствует навыки самоконтроля и расширяет мировоззрение. Именно этот факт влияет на дальнейший успех в формировании специалистов нового поколения.

Список литературы

1. Педагогика: Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С. Рапацевич. – Минск: Современное слово, 2005. – 720 с.
2. Латипова Л.Н., Латипов З.А. Интенсивные технологии в предметной подготовке будущего учителя технологии и предпринимательства в условиях перехода на ФГОС общего образования // Современные исследования социальных проблем [Электронный научный журнал]. – 2013. – № 1 (21). – С. 9.
3. Латипова Л.Н., Латипов З.А. Организация педагогической практики бакалавров профессионального образования // Сборник материалов научных статей Международной конференции «Ломоносовские чтения на Алтае: фундаментальные проблемы науки и образования», 2014. - С. 1710-1712. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=23679636>.

4. Игровые технологии в начальной школе на примере уроков изобразительного искусства: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bibliofond.ru/view.aspx/> (дата обращения: 09.01.2017).